

Juegos y juguetes

■ Mirando las vitrinas navideñas en las que se exhiben impresionantes juguetes a los que se les ha incorporado una sofisticada tecnología, no he resistido a la tentación de retrotraerme algunas décadas y evocar lo que fueron las navidades en ese tiempo en que para contar mi edad me bastaban los dedos de las manos.

Hechas las comparaciones de rigor, poniendo en la balanza los pros y los contras, he llegado a la conclusión de que el niño de ayer nada tiene que envidiar al de hoy. Más aún, me da la impresión de que en ese despliegue de juguetes con que hoy se cuenta, existe una peligrosa trampa. Es tal la perfección de los objetos ideados para los juegos infantiles que nada o poco queda librado a la imaginación y creatividad del niño. Todo le es entregado hecho, haciéndole innecesario crear sus propios juegos, aquellos que nacían de la observación de la vida de sus mayores.

De atenernos a lo que hemos visto exhibido en las vitrinas, el niño de hoy juega recordando las imágenes que ha visto en la ficción del cine y de la televisión. Robots, armas de todos tipos, pistas de carreras de automóviles, autos y aviones teledirigidos es lo que más abunda entre los juguetes. En ninguna parte, empero, encontré un juguete que buscaba para regalarle a un ahijado y que, según mis recuerdos, había sido mi favorito en tiempo de la infancia: la réplica de un almacén.

Recuerdo haber pasado horas y horas con amigos y parientes de mi edad, enfrascado en las transacciones que ideábamos de pequeños paquetitos de legumbres y otras especies. La parte más entretenida del juego era el regateo. Esa olvidada y complicada ciencia que nos producía tanta vergüenza cuando la veíamos ejercitar por nuestra madre, exigiendo un descuento, amenazando con irse de la tienda pa-

ra no volver más, iniciando la retirada para después volver y pedir el último precio, subiendo su oferta, mientras el comerciante descendía la de él, pero que parecía que nunca iban a coincidir hasta que después de media hora de idas y venidas, de discusiones y alegatos se llegaba al feliz acuerdo en medio de la extraña —para nuestros ojos infantiles— complacencia de los dos contrincantes.

No podía existir el juguete que buscaba porque su modelo en la vida real tiende, también, a desaparecer. La aventura que antes significaba salir de compras, aunque tan sólo fuese al boliche de la esquina, ya no existe. Como tantas otras cosas, la compra está automatizada. En el supermercado no cabe regateo posible, ni menos el diálogo. El vendedor es impersonal y el comprador también.

Pocas cosas van quedando de la vida de los adultos que, observadas y vividas por el niño, inciten su imaginación para recrearlas en juego. Por eso, han de encontrar el modelo en el distorsionado mundo de las imágenes foráneas del cine y la televisión. Y así el juego, que es una forma de ensayo para el niño de lo que podría ser su conducta cuando sea grande, se convierte en una mera evasión.

Bueno, para terminar mi cuento, como no encontré la réplica del almacén, terminé comprando un auto de carreras a pilas que es dirigido mediante un pito. Se toca el pito y el auto enciende las luces y pone marcha atrás. Está hecho en Taiwán.

Porque hay una cosa que, con los actuales juguetes que existen en Chile, el niño de esta época está en plena superioridad con la de otros tiempos: de seguro va a aprender mucho más geografía enterándose de la procedencia de sus juguetes.